



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова»



УТВЕРЖДАЮ  
Директор ИСАИ  
О.С. Логунова

11.02.2022 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

***ПРЕЗЕНТАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ ПРОЕКТОВ***

Направление подготовки (специальность)  
54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль/специализация) программы  
Дизайн среды

Уровень высшего образования - бакалавриат

Форма обучения  
очная

Институт/ факультет	Институт строительства, архитектуры и искусства
Кафедра	Дизайна
Курс	2
Семестр	3

Магнитогорск  
2022 год

Программа практики/НИР составлена на основе ФГОС ВО - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

Программа практики/НИР рассмотрена и одобрена на заседании кафедры Дизайна 17.01.2022 протокол №5

Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ А.Д. Григорьев

Программа практики/НИР одобрена методической комиссией ИСАиИ 11.02.2022 г. Протокол № 4

Председатель \_\_\_\_\_ О.С. Логунова

Программа составлена:  
зав. кафедрой дизайна, канд. пед. наук \_\_\_\_\_ А.Д. Григорьев

Рецензент:  
Директор ООО ПКФ "Статус"

\_\_\_\_\_ А.Н. Кустов



Общество с ограниченной ответственностью  
Производственно-коммерческая фирма  
**СТАТУС**  
ОГРН 1077445001567  
ИНН 7445034310  
КПП 744501001  
Россия, Ленинградская область, г. Магнитогорск, Орловский район

## Лист актуализации рабочей программы

---

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2023 - 2024 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_  
Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ А.Д. Григорьев

---

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2024 - 2025 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_  
Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ А.Д. Григорьев

---

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2025 - 2026 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_  
Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ А.Д. Григорьев

---

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2026 - 2027 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_  
Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ А.Д. Григорьев

### **1 Цели освоения дисциплины (модуля)**

Целью освоения дисциплины «Презентационные технологии представления проектов» формирование у студентов определённого уровня компетенций соответствующих требованиям федерального образовательного государственного стандарта высшего образования по направлению 54.03.01 «Дизайн» профиль «Дизайн среды». Подготовка студента к решению профессиональных задач в соответствии с профильной направленностью ОП бакалавриата и видами профессиональной деятельности. Получение студентами знаний по основам создания презентации мультимедиа приложений, элементам презентации, их использования на практике при представлении проектов.

### **2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Дисциплина Презентационные технологии представления проектов входит в часть учебного плана формируемую участниками образовательных отношений образовательной программы.

Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик:

Проектная деятельность

Учебная - практика по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности

Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик:

Проектная деятельность

Основы производственного мастерства

Производственная - практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности

Информационные технологии в дизайне среды

Информационные технологии в дизайне интерьера

Компьютерные технологии в дизайне интерьера

Компьютерные технологии в дизайне среды

Проектирование торгового оборудования

Подготовка к защите и защита выпускной квалификационной работы

Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена

Производственная – преддипломная практика

### **3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения**

В результате освоения дисциплины (модуля) «Презентационные технологии представления проектов» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции
ОПК-6	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности
ОПК-6.1	Осуществляет поиск, анализ и синтез информации с использованием информационных технологий
ОПК-6.2	Применяет технологии обработки данных, выбора данных по критериям; строит типичные модели решения предметных задач по изученным образцам
ОПК-6.3	Использует современные информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности

#### 4. Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных единиц 72 акад. часов, в том числе:

- контактная работа – 37 акад. часов;
- аудиторная – 36 акад. часов;
- внеаудиторная – 1 акад. часов;
- самостоятельная работа – 35 акад. часов;
- в форме практической подготовки – 0 акад. час;

Форма аттестации - зачет

Раздел/ тема дисциплины	Семестр	Аудиторная контактная работа (в акад. часах)			Самостоятельная работа студента	Вид самостоятельной работы	Форма текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации	Код компетенции
		Лек.	лаб. зан.	практ. зан.				
1. Введение в предмет.								
1.1 Понятие презентации мультимедиа. Основные презентационные устройства, принцип их действия и функциональное предназначение.	3	3		3/ИИ	5	Самостоятельное изучение основ теории презентационных технологий.	Опрос.	ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3
1.2 Программное обеспечение мультимедийных устройств.	3	3		3/ИИ	6	Самостоятельное изучение основ теории презентационных технологий.	Опрос.	ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3
Итого по разделу		6		6/2И	11			
2. Принципы действия и методы практической работы по работе с презентационными								
2.1 Программы построения, обработки и виртуального комбинирования графических, анимационных, аудио и видеофайлов.	3	3		3	10	Самостоятельное изучение основ практического использования мультимедиа продукта.	Проверка практических заданий.	ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3
Итого по разделу		3		3	10			
3. Основные прикладные программы создания и записи презентационных материалов.								
3.1 Текстовые, графические, звуковые и видеофайлы.	3	3		3/ИИ	4	Самостоятельная работа с программами конвертации аудио и видеофайлов.	Проверка практических заданий.	ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3

3.2	Основные прикладные программы конвертации и демонстрации аудио- и видеофайлов.	3		3/ИИ	5	Самостоятельное изучение основ практического использования мультимедиа продукта.	Проверка практических заданий.	ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3
3.3	Разработка презентационных материалов для представления проектов. Графические редакторы и программы для презентации.	3		3	5	Самостоятельное изучение основ практического использования мультимедиа продукта.	Проверка практических заданий.	ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3
Итого по разделу		9		9/2И	14			
Итого за семестр		18		18/4И	35		зачёт	
Итого по дисциплине		18		18/4И	35		зачет	

## 5 Образовательные технологии

Традиционные образовательные технологии ориентируются на организацию образовательного процесса, предполагающую прямую трансляцию знаний от преподавателя к студенту (преимущественно на основе объяснительно-иллюстративных методов обучения).

Формы учебных занятий с использованием традиционных технологий:

Информационная лекция – последовательное изложение материала в дисциплинарной логике, осуществляемое преимущественно вербальными средствами (монолог преподавателя).

Практическое занятие, посвященное освоению конкретных умений и навыков по предложенному алгоритму.

2. Технологии проектного обучения – организация образовательного процесса в соответствии с алгоритмом поэтапного решения проблемной задачи или выполнения учебного задания. Проект предполагает совместную учебно-познавательную деятельность группы студентов, направленную на выработку концепции, установление целей и задач, формулировку ожидаемых результатов, определение принципов и методик решения поставленных задач, планирование хода работы, поиск доступных и оптимальных ресурсов, поэтапную реализацию плана работы, презентацию результатов работы, их осмысление и рефлексию.

Основные типы проектов:

Творческий проект, как правило, не имеет детально проработанной структуры; учебно-познавательная деятельность студентов осуществляется в рамках рамочного задания, подчиняясь логике и интересам участников проекта, жанру конечного результата (газета, фильм, праздник, издание, экскурсия и т.п.).

3. Информационно-коммуникационные образовательные технологии – организация образовательного процесса, основанная на применении специализированных программных сред и технических средств работы с информацией.

Формы учебных занятий с использованием информационно-коммуникационных технологий:

Практическое занятие в форме презентации – представление результатов проектной или исследовательской деятельности с использованием специализированных программных средств.

## 6 Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

Представлено в приложении 1.

## **7 Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации**

Представлены в приложении 2.

## **8 Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)**

### **а) Основная литература:**

1. Лепская, Н. А. Художник и компьютер [Электронный ресурс] : учебное пособие / Н. А. Лепская. - М.: Когито-Центр, 2013. - 172 с. ISBN 978-5-904761-02-8
2. Лейкова, М.В. Инженерная компьютерная графика : методика решения проекции-онных задач с применением 3D-моделирования [Электронный ресурс] : учебное пособие / М.В. Лейкова, И.В. Бычкова. - Электрон. дан. - Москва : МИСИС, 2016. - 92 с. - Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/93600>. - Загл. с экрана.
3. Никулин, Е.А. Компьютерная графика. Модели и алгоритмы [Электронный ре-сурс] : 2018-07-12 / Е.А. Никулин. - Электрон. дан. - Санкт-Петербург : Лань, 2018. - 708 с. - Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/107948>. - Загл. с экрана.

### **б) Дополнительная литература:**

1. Захарова, И. Г. Информационные технологии в образовании [Текст] : учебное посо-бие / И. Г. Захарова. - 6-е изд., стер. - М. : Академия, 2010. - 189 с. : ил., схемы, табл. - (Высшее проф. образование : Пед. специальности). - ISBN 978-5-7695-6700-1.
2. Колесов Д.  
Мультимедийный обучающий комплекс МЕС-1500- ваш выбор: Техсредства обучения в вузе [Текст] / Д. Колесов  
// Высшее образование сегодня. - 2005. - №3.- С.36-39.  
мультимедийное обучение
3. Мультимедийное сопровождение учебного процесса [Текст] / [авт.-сост. В. Н. Пунчик и др.]. - Минск : Красико-Принт, 2009. - (Педагогическая мастерская). - Биб-лиогр.: с. 170-172. - ISBN 978-985-405-5213.  
высшее образование, Интернет в учебном процессе, педагогика высшей школы, педагогика школы, мультимедийные технологии в педагогическом процессе, сетевые технологии в учебном процессе
4. Ларченко Д. А. Интерьер : дизайн и компьютерное моделирование [Комплект] / Д. А. Ларченко, А. В. Келле-Пелле. - М. ; СПб. и др. : Питер, 2009. - 477 с. : ил. + 1 электрон. опт. диск (CD-ROM).
5. Яцюк О. Г. Компьютерные технологии в дизайне. Эффективная реклама [Текст] / О. Г. Яцюк, Э. Т. Романычева. - СПб. : БХВ-Петербург, 2004. - 432 с. : ил. - ISBN 5-94157-046-5.

### **в) Методические указания:**

1. Чернышова, Э.П., Жданова, Н.С., Усатая Т.В. Эстетика компьютерного искусства [Электронный ресурс]: учебник / Э.П. Чернышова, [и др.]. – Магнитогорск: ФГБОУ ВО «МГТУ им. Г.И. Носова», 2016. – 324 с. – № гос. регистрации 0321603063.
2. Григорьев, А.Д, Чернышова, Э.П., Усатая Т.В. Проектирование и анимация в 3DS MAX [Электронный ресурс]: учебник / А.Д. Григорьев, Э.П. Чернышова, Т.В. Усатая. – Магнитогорск: ФГБОУ ВО «МГТУ им. Г.И. Носова», 2016. – 476 с. – № гос. регистрации 0321603064.

### **г) Программное обеспечение и Интернет-ресурсы:**

#### **Программное обеспечение**

Наименование ПО	№ договора	Срок действия лицензии
MS Office 2007 Professional	№ 135 от 17.09.2007	бессрочно
7Zip	свободно распространяемое ПО	бессрочно
Adobe Design Premium CS 5.5 Academic Edition	К-615-11 от 12.12.2011	бессрочно
Adobe Flash Professional CS 5 Academic Edition	К-113-11 от 11.04.2011	бессрочно
Adobe Photoshop CS 5 Academic Edition	К-113-11 от 11.04.2011	бессрочно

CorelDraw 2017 Academic Edition	Д-504-18 от 25.04.2018	бессрочно
---------------------------------	------------------------	-----------

#### **Профессиональные базы данных и информационные справочные системы**

Название курса	Ссылка
Национальная информационно-аналитическая система – Российский индекс научного цитирования (РИНЦ)	URL: <a href="https://elibrary.ru/project_risc.asp">https://elibrary.ru/project_risc.asp</a>
Поисковая система Академия Google (Google Scholar)	URL: <a href="https://scholar.google.ru/">https://scholar.google.ru/</a>
Информационная система - Единое окно доступа к информационным ресурсам	URL: <a href="http://window.edu.ru/">http://window.edu.ru/</a>

#### **9 Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)**

Материально-техническое обеспечение дисциплины включает:

Компьютерная аудитория № 513, 514: мультимедийные средства хранения, передачи и представления информации, программное обеспечение



**Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся**

**Примерная структура и содержание раздела:**

По дисциплине «Презентационные технологии представления проектов» предусмотрена аудиторная и внеаудиторная самостоятельная работа обучающихся.

Аудиторная самостоятельная работа студентов предполагает изучение средств презентации мультимедийного продукта и выполнение практических работ.

**Примерные аудиторные практические работы (АПР):**

**Раздел 1 «Введение в предмет».**

**АПР №1 «Понятие «Презентация». Основные презентационные устройства, принцип их действия и функциональное предназначение».**

1. Рассмотреть видео, аудио и текстовые виды мультимедийных устройств.

**АПР №2 «Программное обеспечение мультимедийных устройств для презентации проектов».**

1. Изучить понятие аудио и видеокодеков, рассмотреть аудио и видеоплееры.
2. Рассмотреть видео редакторы и видео конвертеры.

**Раздел 2 «Принципы действия и методы практической работы по управлению мультимедиа для презентации проектов».**

**АПР №3 «Программы построения, обработки и виртуального комбинирования графических, анимационных, аудио и видеофайлов».**

1. Изучить возможности программ построения, обработки и виртуального комбинирования графических, анимационных, аудио и видеофайлов.
2. Изучить возможности графических программ для дизайнеров и архитекторов.

**АПР №4 «Программы построения и обработки мультимедийных эффектов (виртуальные фотоальбом, слайдшоу, видеоклип)».**

1. Изучить возможности программ построения и обработки мультимедийных эффектов.
2. Создать презентацию или фотоальбом с использованием мультимедийных эффектов.
3. Провести постобработку визуализированных изображений с помощью различных графических редакторов.

**Раздел 3 «Работа в глобальной информационной сети Internet по сбору иллюстративного материала для разработки презентаций по заданной теме».**

**АПР №5 «Поисковые и загрузочные программы аудио и видеофайлов в Internet».**

1. Провести исследовательскую работу с помощью Интернет источников по теме магистерского исследования.

2. Найти и скачать информацию, необходимую для работы по теме магистерского исследования.

#### **Раздел 4 «Основные прикладные программы создания и записи аудио- и видеофайлов, видеомонтажа».**

##### **АПР № 6 «Текстовые, графические, звуковые и видеофайлы».**

1. Создать текстовый файл (статью или часть пояснительной записки к проекту).
2. Создать графическую часть проекта (для дисциплины «Проектирование и выполнение проекта в материале») используя программы для трехмерного моделирования или графические редакторы для растровой или векторной графики.
3. Дополнить презентацию проекта звуковыми и\или видео файлами.

##### **АПР №7 «Основные прикладные программы конвертации и демонстрации аудио- и видеофайлов».**

1. Изучить основные прикладные программы конвертации и демонстрации аудио- и видеофайлов.

##### **АПР №8 «Алгоритмы рендеринга. Видеоэффекты. Технологии сжатия видео. H.264, MPEG-4 Part 10, или AVC (Advanced Video Coding) — новый стандарт видео».**

1. Создать в программе 3ds Max модель трансформируемой мебели, и применитм к ней анимацию элементов. Дополнить анимацию трансформации объекта анимацией осветительных приборов и видеоизображения в модели монитора, экрана проектора или телевизора.
2. Сохранить визуализированный файл в различных видео форматах.

##### **АПР №9 «Технологии разработки мультимедийного проекта».**

1. Изучить возможности технологии разработки мультимедийного проекта

## **Примерные индивидуальные домашние задания (ИДЗ):**

### **Раздел 1 «Введение в предмет»**

**ИДЗ №1 «Понятие «Презентация». Основные презентационные устройства, принцип их действия и функциональное предназначение».**

1. Самостоятельное изучение основ теории мультимедиа

**ИДЗ №2 «Программное обеспечение мультимедийных устройств для презентации проектов».**

1. Самостоятельное изучение основ теории мультимедиа.

**Раздел 2 Принципы действия и методы практической работы по управлению мультимедиа для презентации проектов».**

**ИДЗ №3 «Программы построения, обработки и виртуального комбинирования графических, анимационных, аудио и видеофайлов».**

1. Самостоятельное изучение основ практического использования мультимедиа продукта.

**ИДЗ №4 «Программы построения и обработки мультимедийных эффектов (виртуальные фотоальбом, слайдшоу, видеоклип)»**

1. Самостоятельное изучение основ практического использования мультимедиа продукта.

**Раздел 3 «Работа в глобальной информационной сети Internet по сбору иллюстративного материала для разработки презентаций по заданной теме».**

**ИДЗ №5 «Поисковые и загрузочные программы аудио и видеофайлов в Internet».**

1. Самостоятельное изучение основ поиска аудио и видеофайлов в Internet.

**Раздел 4 «Основные прикладные программы создания и записи аудио- и видеофайлов, видеомонтажа».**

**ИДЗ № 6 «Текстовые, графические, звуковые и видеофайлы».**

1. Самостоятельное изучение принципов создания графических, звуковых и видеофайлов.
2. Самостоятельная работа с программами конвертации аудио и видеофайлов

**ИДЗ №7 «Основные прикладные программы конвертации и демонстрации аудио- и видеофайлов».**

1. Самостоятельная работа с рендерингом в различные форматы.

**ИДЗ №8 «Алгоритмы рендеринга. Видеоэффекты. Технологии сжатия видео. H.264, MPEG-4 Part 10, или AVC (Advanced Video Coding) — новый стандарт видео».**

Доработать модель трансформируемой мебели, начатую на уроке, и применить к ней анимацию элементов. Дополнить анимацию трансформации объекта анимацией осветительных приборов и видеоизображения в модели монитора, экрана проектора или телевизора.

**ИДЗ №9 «Технологии разработки мультимедийного проекта».**

1. Провести постобработку визуализированных изображений с помощью различных графических редакторов.

Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

а) Планируемые результаты обучения и оценочные средства для проведения промежуточной аттестации:

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
<b>ОПК-6:</b> Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности		
Знать		
<p><b>ОПК-6.1</b> Осуществляет поиск, анализ и синтез информации с использованием информационных технологий</p>	<p>Знает: Основные принципы применения современных технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта на практике; Состав проектной документации и современные средства информационных технологий и компьютерной реализации для создания проекта и проектной документации.</p>	<p>Теоретические вопросы:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Мультимедиа как средство социокультурной коммуникации.</li> <li>2. Мультимедиа как синкретичная форма творчества.</li> <li>3. Мультимедиа как предмет бизнеса и маркетинговый инструмент.</li> <li>4. Истоки зарождения мультимедиа.</li> <li>5. Сферы применения мультимедиа.</li> <li>6. Субъекты мультимедиа.</li> <li>7. Мультимедиа в образовании.</li> <li>8. Основные характеристики мультимедийного компьютера.</li> <li>9. Основные типы накопителей информации.</li> <li>10. Классификация мультимедийных продуктов.</li> <li>11. Компании, выпускающие мультимедийные продукты.</li> <li>12. Средства разработки мультимедийных продуктов.</li> </ol> <p>Теоретические вопросы:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Опишите использование мультимедийных технологий в проектировании – цели и средства;</li> <li>2. Опишите мультимедийные технологии как вспомогательное средство предпроектного анализа;</li> <li>3. Раскройте сущность мультимедийных технологий, как средства поиска</li> </ol>

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
		<p>проектной идеи и формирования проектной концепции;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Опишите графическое изображение и трехмерное моделирование как средство выявления пластических закономерностей и пространственной структуры;</li> <li>5. Раскройте разницу твердотельного и пустотельного трехмерное моделирование, как двух современных систем проектирования;</li> <li>6. Опишите параметрическое моделирование и использование результатов в качестве основы для разработки проектной концепции;</li> <li>7. Опишите компьютерные программы направленные на создание и систематизацию проектной документации по дизайн-проектам.</li> </ol>
<p><b>ОПК-6.2</b> Применяет технологии обработки данных, выбора данных по критериям; строит типичные модели решения предметных задач по изученным образцам</p>	<p>Владеет: техниками проектной графики, техниками компьютерной визуализации и любыми другими средствами пластического моделирования и визуализации мебели. Различными графическими редакторами для реализации и создания документации по дизайн-проектам.</p>	<p>Практические задания;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Разработать проект интерьера и представить его с помощью мультимедиа-технологий.</li> <li>2. Применить на визуализированном проекте постобработку с помощью различных графических редакторах.</li> <li>3. Разработать модель трансформируемой мебели и применить к ней анимацию элементов. Визуализировать анимацию трансформации спроектированной мебели с помощью анимированной камеры</li> </ol> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Разработать чертежи и ведомость отделочных материалов с использованием редакторов для работы с текстом, растровой и векторной графикой.</li> <li>2. Создать компьютерную презентацию проекта и проектной документации</li> <li>3. Разработать презентационные планшеты для защиты проекта (размер 900x1200 мм.)</li> </ol>

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
<p><b>ОПК-6.3</b> Использует современные информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности</p>	<p>Умеет: использовать основные принципы и знания современных технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта на практике; Искать и систематизировать информацию, необходимую для создания и реализации проекта и проектной документации; Графически излагать проектную идею с помощью информационных технологий и мультимедийных программ, обосновывать выбор той или иной программы.</p>	<p>Практические задания:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Осуществить предпроектный анализ для дисциплины «проектирование и выполнение проекта в материале»</li> <li>2. Применить Знания о поиске информации в сети Интернет, для получения дополнительной информации в научном магистерском исследовании.</li> <li>3. Скачать в Интернете и применить бесплатные программы для конвертации видео и аудио файлов.</li> </ol> <p>Практическое задание:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. В сети Интернет найти аналоги объекта дизайн-проектирования и осуществите анализ, заноса результаты в таблицу в любой компьютерной программе.</li> <li>2. В графическом редакторе создать альбом с графическими поисками проектной идеи.</li> <li>3. Разработать трехмерную модель объекта дизайн-проектирования.</li> <li>4. Создать ортогональные проекции разрабатываемого объекта и нанесите на него размеры.</li> </ol>

**б) Порядок проведения промежуточной аттестации, показатели и критерии оценивания:**

**Примерная структура и содержание пункта:**

Промежуточная аттестация по дисциплине «Презентационные технологии представления проектов» проводится в форме экзамена и зачета по вопросам, охватывающие теоретические и практические основы дисциплины.

Защита практических работ проводится в публичной форме непосредственно на практических занятиях.

**Критерии оценивания**

**Оценка «отлично»:**

1. Свободное владение терминологией и инструментарием;
2. Умение работать с программой без вспомогательных источников;
3. Умение построить сложную модель несколькими разными способами;
4. Умение совмещать работу с другими графическими редакторами;

**Оценка «хорошо»**

1. Понимание основных принципов моделирования, текстурирования, освещения и визуализации;
2. Умение получить недостающую информацию из справочной литературы и интернет-источников;
3. Умение построить модель средней сложности одним или двумя способами;
4. Иметь представление о том, как программа взаимодействует с другими графическими редакторами.

**Оценка «удовлетворительно»**

1. Знание основных принципов моделирования и визуализации;
2. Умение построить простую модель одним способом;

**Оценка «неудовлетворительно»**

Отсутствие всех основных знаний, умений или владений

**Перечень примерных контрольных вопросов и заданий для самостоятельной работы.**

1. Феномен мультимедиа.
2. Мультимедиа как средство социокультурной коммуникации.
3. Мультимедиа как синкретичная форма творчества.
4. Мультимедиа как предмет бизнеса и маркетинговый инструмент.
5. Истоки зарождения мультимедиа.
6. Сферы применения мультимедиа.
7. Субъекты мультимедиа.
8. Мультимедиа в образовании.
9. Основные характеристики мультимедийного компьютера.
10. Основные типы накопителей информации.
11. Классификация мультимедийных продуктов.
12. Компании, выпускающие мультимедийные продукты.
13. Средства разработки мультимедийных продуктов.
14. Программное обеспечение мультимедиа. Программы PowerPoint, Tool Book, ToonBoom, 3D Studio, Adobe Flash, Adobe Premier, Audacity, Windows Movie Maker, Windows Live Movie Maker, Any Video Converter, Avidemux и др.
15. Мультимедиа в Интернете.
16. Интернет как мультимедийная система.
17. Медиатизация информационного пространства.
18. Правовые аспекты мультимедиа.
19. Учет и регистрация мультимедийных ресурсов.

20. Методологические аспекты сохранения культурного наследия в электронном виде.
21. Персоналии, внесшие вклад в развитие мультимедиа: Маршалл Маклюэн, Клод Шеннон, Тим Бернерс Ли, Билл Гейтс и др
22. Что такое презентация?
23. Как запустить Microsoft PowerPoint? Какие пути создания презентаций предлагает PowerPoint?
24. Какие режимы работы с презентацией имеет PowerPoint? В чем преимущества и недостатки каждого режима?
25. Каково назначение областей окна PowerPoint в обычном режиме: структуры, слайда, заметок?
26. С какой целью используется объект WordArt?
27. С какой целью используются образцы оформления слайдов? Чем отличаются образец слайдов и образец заголовков?
28. Опишите назначение инструментов панели рисования.
29. Как вставить таблицу Word или Excel в презентацию?
30. Каковы особенности использования организационной диаграммы в PowerPoint?
31. Докажите на примерах операций с элементами презентаций единство графического интерфейса PowerPoint и других приложений Windows.
32. Какие особые свойства имеют слайды?
33. Что такое анимация, как выполняется настройка анимации слайда?
34. Опишите, как вставить в слайд видеофильм.
35. Какие возможности имеет PowerPoint 2002 для создания фотоальбомов?
36. Какими путями готовая презентация доставляется пользователю?
37. Сравните три способа показа слайдов на экране: управляемый докладчиком (полный экран, окно), автоматический, сфера и особенности их применения.
38. Какие способы доставки презентаций используют возможности телекоммуникаций?
39. Какие это дает преимущества?
40. Зачем изготавливаются прозрачки?
41. Что такое выдачи и заметки? С какой целью их раздают аудитории?
42. Какие вы знаете варианты показа презентации? Чем они отличаются?
43. Как автоматически показать несколько презентаций?
44. Для чего выполняется упаковка презентаций и как это сделать?
45. Какие возможности автоматизации работы предоставляет пользователю PowerPoint?
46. Какими способами в PowerPoint достигается единообразие в оформлении презентации?
47. Что такое шаблон оформления слайда? Что входит в состав шаблона?
48. Чем отличается образец слайдов от образца заголовков?